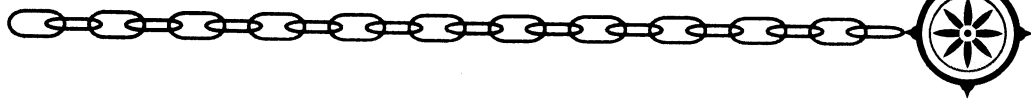
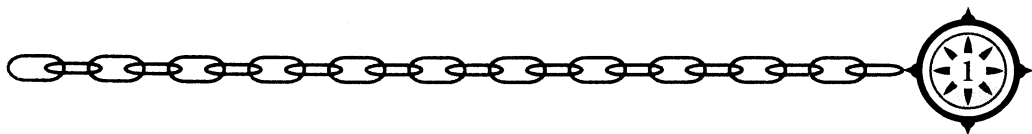
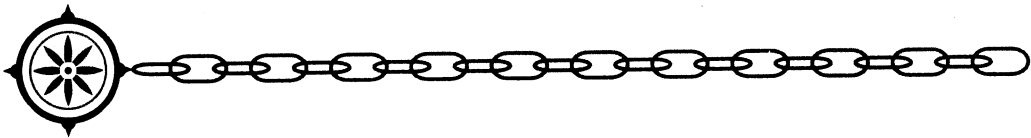
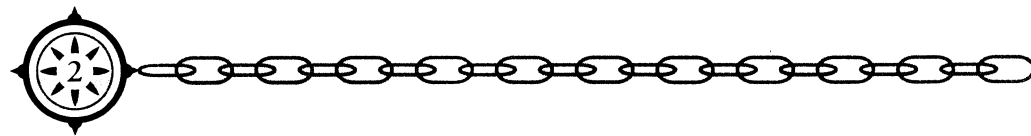
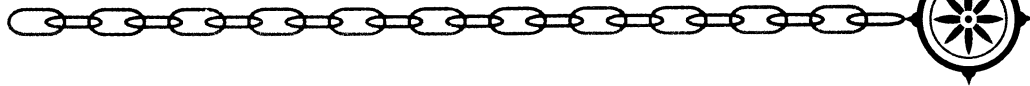
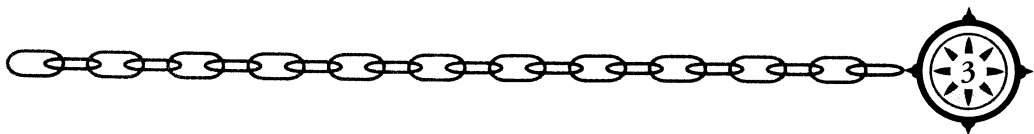
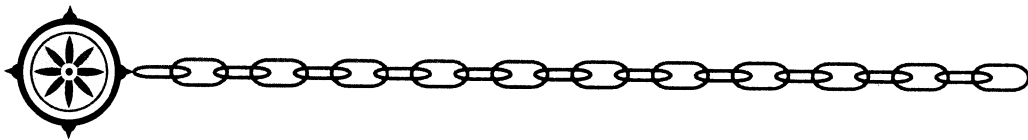
GAME MANUAL
Gray stone Saga

CONTENTS

・・・・すべての始まりに

偉大な慈父グラーヴェは

聖なる原石「グレイストン」を大地とした。

果て無き闇を照らす黎明の光と共に・・・・

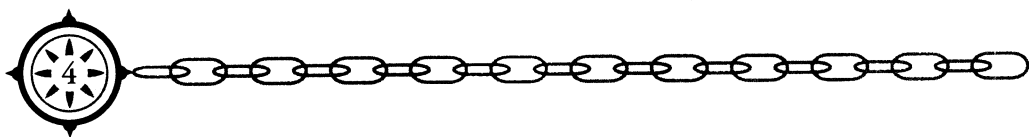
「四聖伝写本」序文より

ゲームストーリー

グレイストン……
すべてをつなぐ中央大陸と、大陸を結ぶように伸びる小大陸で構成された世界。
世界の中心であり「偉父の懐」と称される中央大陸は、あまたの国が勃興する激動の大陸であり、多くの野心家や諸侯達が、この広大な大陸を手中に収めんと幾度も遠征を試みたが、誰もその偉業を成し遂げることはできなかった。
多くの野望がもたらしたものは、大陸全土を覆う局地的な紛争と蔓延する疫病であり、それらの火種は遠く辺境へと拡大していった。
だが、紛争が徐々に大陸全土を覆い始めたころ、彼らはふいに現れた。
強大な魔力を有する恐るべき異形の魔物達……。
後に「大いなる災い」と呼ばれた悪魔達の襲来である。
魔界の住人である彼らが、なぜあらわれたのか、その理由は判然としなかったが、多くの王国が彼らの強大な力によって滅ぼされ、人々は絶望にうちひしがれることになる。
人々は偉大な英雄の出現により、世界に平穏が戻る夢を抱いたが、彼らの甘い妄想をあざ笑うかのように、魔族達の侵攻が止むことはなかった。
しかし、大陸全土の王国が破壊される寸前で、悪魔の手は途切れた。
数万に及ぶ悪魔達の集団が突如として姿を消したのである。
わずかに残った悪魔達も、その魔力と魂を奪われたかのような、ただの人形と化していた。
悪魔達による虐殺は終わり、人々は自分達の命が救われたことに徐々に気がつきはじめ、彼らの信仰する神に感謝の祈りを捧げた。
こうして「大いなる災い」の悪夢は中央大陸から去ったのである。

「大いなる災い」から数百年の月日が流れ去った中央大陸・・・・。
そこには、かつての忌まわしい災厄の面影はなかった。
永劫に繰り返される、隣人との争いを除いては・・・・・・
中央大陸の東方に位置するランバート。その最大の魔法王国である「ソルダート」は、新興の軍事国家「ロス」との領土紛争にあけくれていた。
国境付近の草原地帯に「賢者の塔」が浮上したためである。
賢者の塔に納められた「宝珠」を求めて両国は激しく争い、どちらかが「宝珠」を手にいれるまで戦いが終わる気配はなかった。

「『賢者の塔』に納められた「宝珠」を手にした者には至高の魂と
不滅の肉体が与えられる・・・・・・」

「賢者の塔」は伝説の賢者マイルストフが、その魔力の全てを込めて造り上げた
偉大な知恵の空間であり、マイルストフが宝珠に自らの命を封じこめると同時に、
塔は大地の奥深くに沈んでいったといわれていた。
多くの古代王国が、塔の発掘に着手したが、手掛かりさえつかむことができず、
発掘に全てを注いだ結果、崩壊した国もあったとされている。
その後「大いなる災い」によって、大陸全土が混乱に陥ったため、この時期の記録は残されていないが、預言者ドルトスの黙示録に賢者の塔の「浮上」と、後の時代にも、それが繰り返されることが予言されていた。

人々の記憶から「大いなる災い」の恐怖が薄れつつある今、「宝珠」に秘められた力は多くの権力者達にとって魅惑に満ちたものだった。
無論「宝珠」を求めているのは権力者達だけではなく、冒険者達もまた伝説の
「宝珠」を求め、賢者の塔を目指していたのである。

「暁の盗賊」のリーダーであるフィッツもそのひとりだった・・・・・・。

登場人物紹介

フィッツアシュディ・ルーセリス

クラス ソルジャー
年令 24
性別 男

キャンペーン「動乱の魔都」の主人公。「暁の盗賊団」のリーダーであり、力を得るために「宝珠」を利用しようとし、その魔力によって、全てを失った青年。フルネームで呼ばれるのを嫌い、フィッツという名前を好んで使っている。無口で、あまり多くを語らない男だが、内に激しい情熱を秘めている。

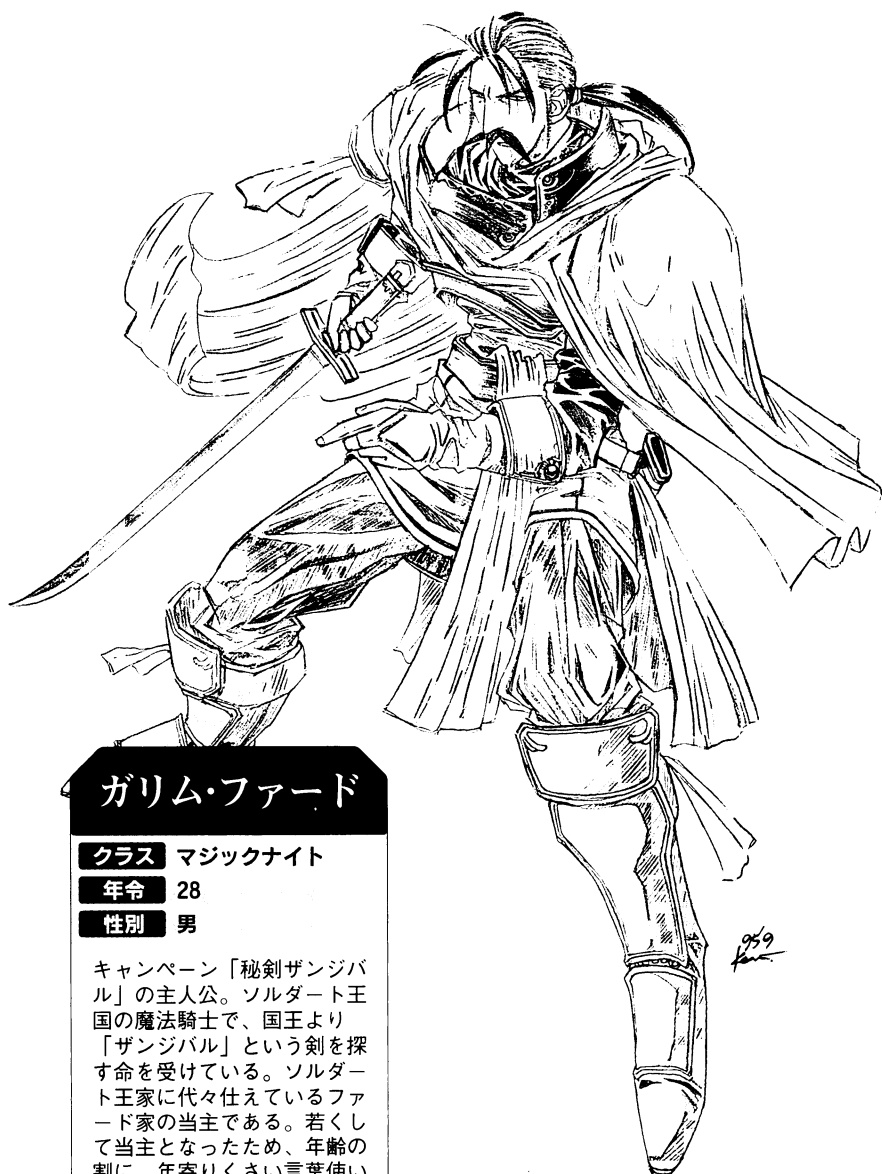
リネア・フラバルト

クラス スペルユーザー
年令 23
性別 女

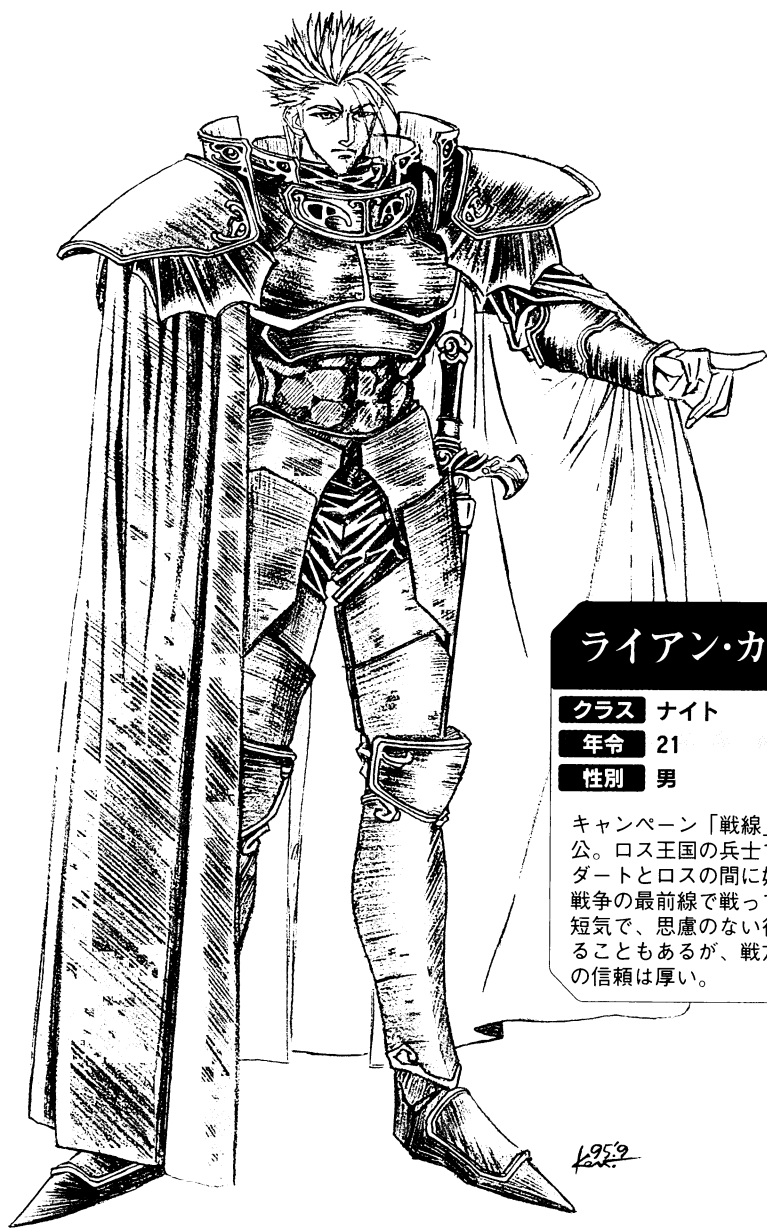
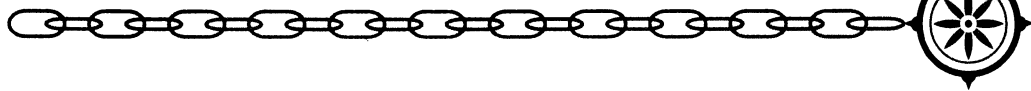
キャンペーン「黄昏の盗賊団」の主人公。決断力に富む気丈な女性で、組織の軍師的な存在。「黄昏の盗賊」はフィッツの組織した「暁の盗賊」の前身であり、彼女はフィッツに組織のまとめ方と運営方法を伝授した、彼の恩師でもある。

ジャルバロ

クラス	バーバリアン
年令	18
性別	男

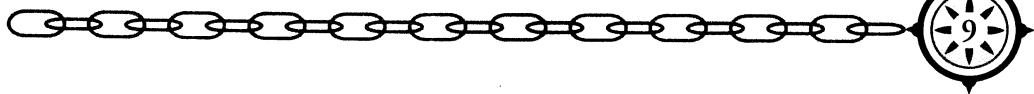
キャンペーン「幽鬼の森」の主人公。「幽鬼の森」に住むバーバリアンで、森のあちこちに現れた「魔物の巣」を封印するために、彼の兄弟と共に森を旅している。魔物との戦闘では非情な面を見せるが、普段は、兄弟想いの自然を愛する男である。

ガリム・ファード

クラス	マジックナイト
年令	28
性別	男

キャンペーン「秘剣ザンジバル」の主人公。ソルダート王国の魔法騎士で、国王より「ザンジバル」という剣を探す命を受けている。ソルダート王家に代々仕えているファード家の当主である。若くして当主となったため、年齢の割に、年寄りくさい言葉使いをする。

ライアン・カルツ

クラス	ナイト
年令	21
性別	男

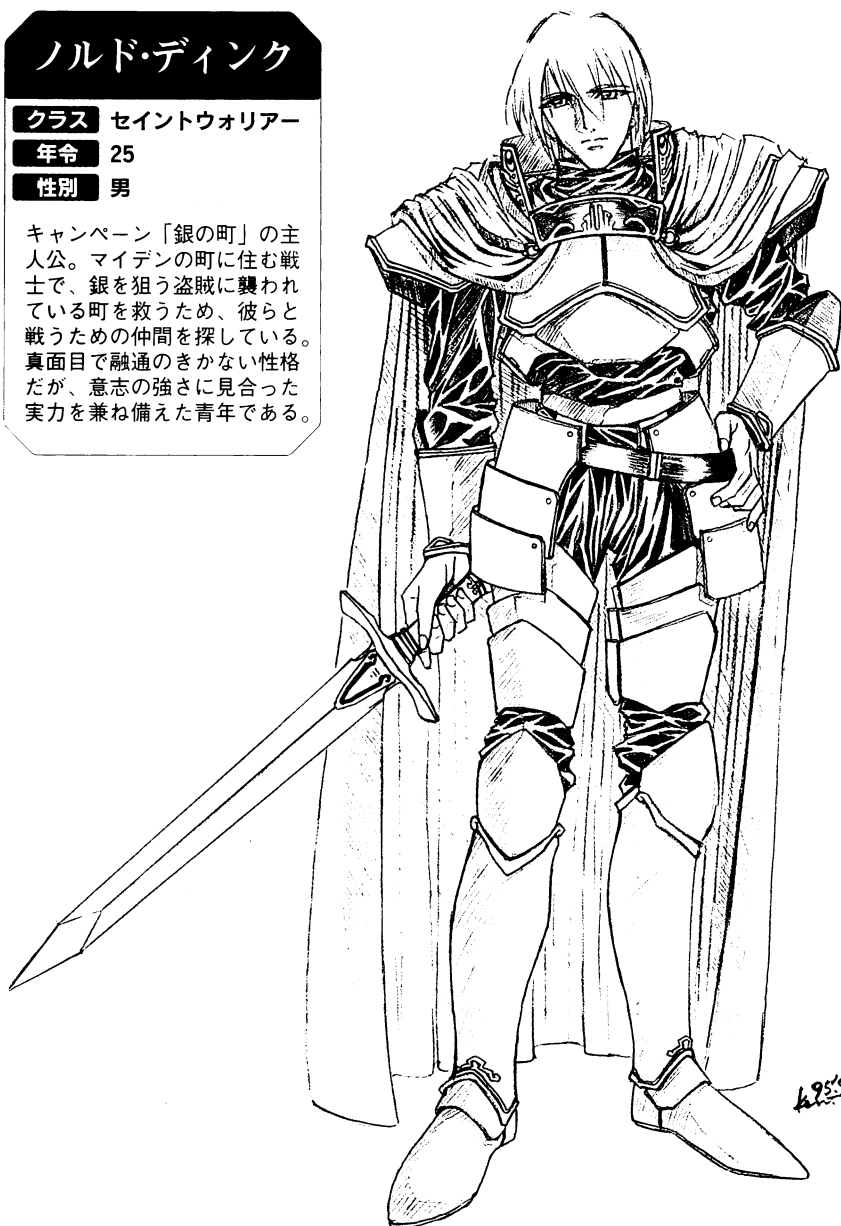
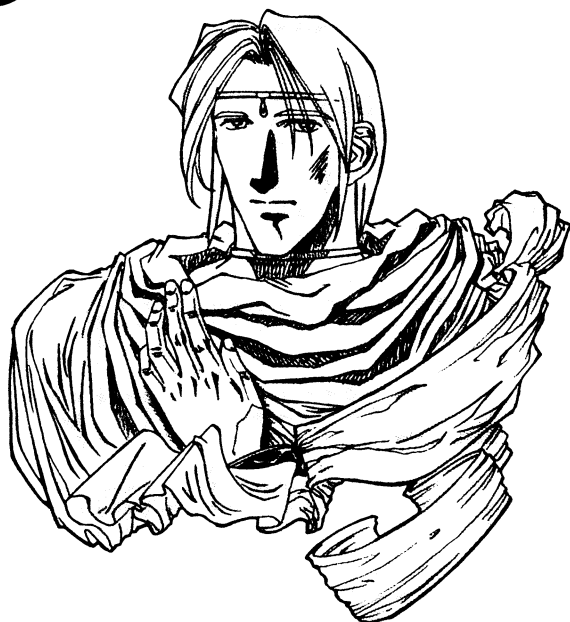
キャンペーン「戦線」の主人公。ロス王国の兵士で、ソルダートとロスの間に始まった戦争の最前線で戦っている。短気で、思慮のない行動を取ることもあるが、戦友達からの信頼は厚い。

セルフィ・ファッジ

クラス バード
年令 20
性別 女

キャンペーン「伝説の金貨」の主人公。世界各国の伝承について調べている吟遊詩人。由緒ある名家の出だが、活発な性格のため、2年前に家を飛びだし、諸国を放浪している自由奔放な女性。

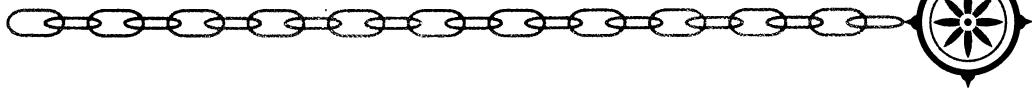
ノルド・ディンク

クラス	セイントウォリアー
年令	25
性別	男

キャンペーン「銀の町」の主人公。マイデンの町に住む戦士で、銀を狙う盗賊に襲われている町を救うため、彼らと戦うための仲間を探している。真面目で融通のきかない性格だが、意志の強さに見合った実力を兼ね備えた青年である。

セルジェ・バニス

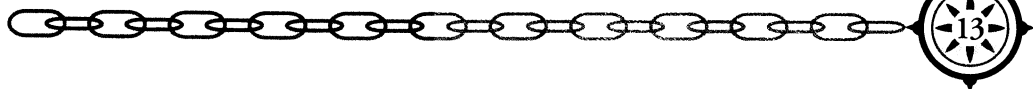
ガティ・ポーの外れにある古びた村に住む司祭。フィッツと旅に出るまでは、キースとライナの世話役をしていた。高位の司祭だが、不殺生の戒律を厳守しているため、彼自身が戦うことはない。

キース・ギュント

森で倒れていたフィッツを見つけてセルジェのもとに連れてきた青年。妹思いの陽気な男だが、セルジェに子供扱いされるのを気にしている。父親のレオンに会うために、ソルダートに向かう決意を固めた。

ライナ・ギュント

キースの妹。見習い僧侶としてセルジェの元で修行していたが、本人に自覚がないため、何年たっても未熟なままである。目が極端に悪いため眼鏡をかけているが、それでもよく見えないらしい。ちなみに、彼女の眼鏡は父親のレオンが造ったものである。

ビンガート

元「黄昏の盗賊」の団員。ゴッシュのやり方に不満を持っていたため、独立しようとしたが、誰も彼に付いてこなかったため、諸国を盗み歩く盗賊として生計を立てていた。

★ローエン・バニス

セルジェの兄。修行のため、諸国を巡礼している魔法使いで、博学多識である。
パーティの知恵袋的な存在だが、根が怠け者なために、修行は二の次といった
感じで、魔法使いとしてのレベルは低い。「修行は遊ぶための方便」が彼の持論
である。

★チュラック

ジャルバロの妹。明るく、脳天気な娘である。
森に住む動物と話すことができるらしい。

★ルキード

ガティ山脈の麓に住むドワーフ。
伝説の彫刻家「ルブリウス」に会って教えを乞いたいと思っている。
愛用のパイプをくわえていることが多い。

★ロアック・ダント

諸国を旅している自称「放浪の騎士」。
かつてはウォールバートの騎士だった主張しているが、実際のところは不明。
髪がボサボサのため、不潔な印象を与える。不精ものだが、自分の武器に
関することになるとまめに働く。「ネオバスター」という槍を欲しがっている。

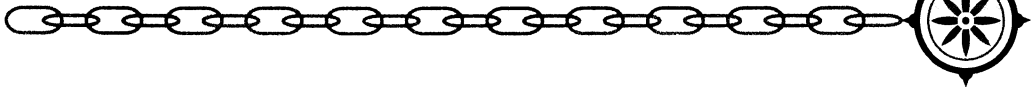
★メラン・アリ

ランパタンに住む商人。
資産家の娘のピーノと結婚したいと思っていたが、その夢が破れたため、
フィッツ達と共に行商の旅にでることを決意した。

★ザルツ・タース

メランの護衛を仰せつかった傭兵。
あまりやる気はないようだが、本部で退屈な仕事をやらされるよりはマシと
思っている。きつい目をしているため人に好かれるタイプではないが、剣の
腕前はかなりのもの。

★レオン・ギュント

キースとライナの父親。とある事情で辺境に移り住んでいた高名な生物学者
で、現在はソルダートの客員教授となっている。

★スーシン・レイ

ミュルグの森にたった一人で住んでいた女エルフ。
魔物の巣窟となった森を浄化するために戦っていたのだが、深手を負い、
自宅で静養していた。
セルジェの治療を受け回復すると、フィッツ達と行動を共にすることになる。
リリーというネコを同伴している。

★ラザック

ソルダートの傭兵。
かつてゴッシュの元で盗賊として働いていたこともある。
フィッツ達と共に戦っているリネアを見て寝返ることを決意した。
傭兵生活が長かったため、結果が良ければその過程で何があろうと気に
しない男。

★リーガン・ダバ

ソルダートの占領下にあるプラムで活動していたモンク。
ソルダートから彼らを排除するために、レジスタンス活動を続けている。

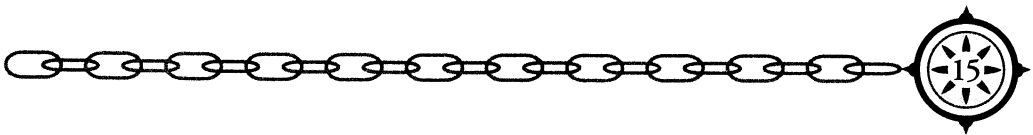
★バッシュ・ガーウェル

フィッツが「暁の盗賊」の首領を務めていた時の副官。
フィッツに忠誠を誓っていたが・・・・

★ローラ

フィッツの姉。
ソルダート王宮に仕えていたが、現在消息不明となっている。

★レゾン・ディッツア

ソルダートの若き国王。
幼少に飼っていた犬の変死を契機に、強靭な生物についての研究に、異常な
執着を見せ始める。賢者の塔に眠る宝珠を自らの野望に利用しようとしている。

職業とその特性

ファイター

剣の扱いに長けた職業で、武器熟練度が上がりやすく、「腕力」「生命力」が高い。全般的に魔法戦闘に弱いが、上位クラスに転職することで、魔法に対する抵抗力が上昇する。

《装備できる武器》
小剣、長剣

《転職可能レベル》

ウォリアー	ＬＶ１２～
ガーディアン	ＬＶ１７～

ナイト

剣よりも射程が長い槍を装備できる職業。ファイターよりも魔法攻撃に耐性を持っている。パラディンに転職することで、基本魔法(火炎、凍結、大気)を使用することができる。

《装備できる武器》
槍

《転職可能レベル》

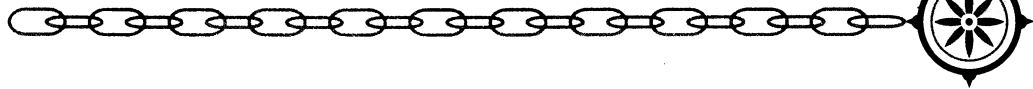
ハイランダー	ＬＶ１２～
パラディン	ＬＶ１８～

ソルジャー

フィッツアシュディのクラス。能力的にはファイターとほぼ同様だが、ファイターよりも魔法攻撃に対する耐性を持っている。

《装備できる武器》
小剣、長剣

《転職可能レベル》

ソードリーダー	ＬＶ１２～
ブレイブリーダー	ＬＶ２０～

ハンター

弓を使っての間接攻撃ができる職業。病気や毒、麻痺に対する耐性を持っている。
レンジャーに転職することで、
大気魔法を使用することができる。

《装備できる武器》
弓

《転職可能レベル》

スナイパー	ＬＶ１２～
レンジャー	ＬＶ１８～

バトラー

ドワーフ専門の職業で「腕力」「生命力」が高い。特殊攻撃(毒、麻痺)に対する
耐性を持っている。魔法戦闘に関する抵抗力は皆無である。
上位クラスに転職することで、武器や格闘攻撃に対する抵抗力が上昇する。

《装備できる武器》
斧

《転職可能レベル》

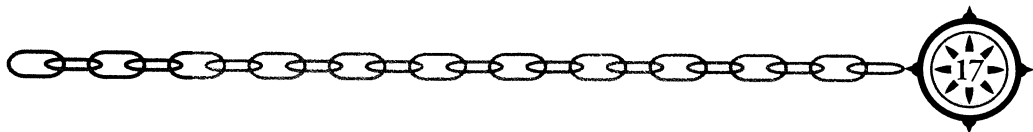
アックスマスター	ＬＶ１８～

シーフ

敏捷性に優れた職業で、他のクラスの比べて行動力が高い。
上位職のアサシンはクリティカルヒット(致命打撃)が出やすいという特性を
持っている。また、特殊攻撃に対する抵抗力も高い。

《装備できる武器》
小剣

《転職可能レベル》

アサシン	ＬＶ１９～

マジックナイト

ナイトの特殊クラスである。基本魔法(火炎、凍結、大気)を使用することができる。
魔法能力も高く、万能型のクラスと言えるが、敏捷性に劣るという欠点がある。
ルーンナイトに転職すると、魔法攻撃に対する抵抗力が上昇する。
特殊クラスのため、槍を使用することはできない。

《装備できる武器》
　小剣、長剣

《転職可能レベル》
ルーンナイト　　　ＬＶ２０～

エルフナイト

召喚魔法の能力を持ったエルフの騎士。毒や麻痺に関しては無敵である。
ナイトに比べると、武器攻撃や格闘攻撃に弱い。エルフパラディンに転職することで、
召喚魔法に加え、基本魔法(火炎、凍結、大気)を使用することができる。
特殊クラスのため、槍を使用することはできない。

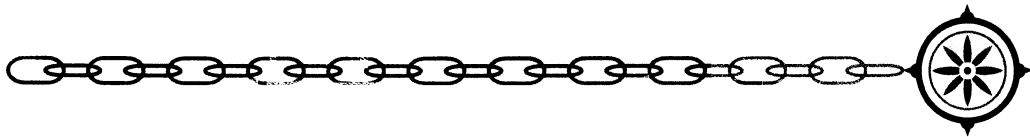
《装備できる武器》
　小剣

《転職可能レベル》
エルフパラディン　　ＬＶ１９～

プリースト

回復系の魔法(神聖魔法)の扱いに長けた職業である。敵からの特殊攻撃に
弱いという欠点がある。「精神」の上昇幅は全職業中最大である。
ビショップに転職することで、基本魔法（火炎、凍結、大気）を使用する
ことができる。
同系列の職業に「アコライト」「フライア」「プリーステス」がある。

《装備できる武器》
　なし　　※武器や素手による攻撃を行うことはできない。

［プリーストの場合］		［アコライトの場合］		［プリーステスの場合］	
ハイプリースト	ＬＶ１２	フライア	ＬＶ１０	フライア	ＬＶ１２
ビショップ	ＬＶ１８	ビショップ	ＬＶ１８	ビショップ	ＬＶ１８

スペルユーザー

基本魔法(火炎、凍結、大気)の扱いに長けている職業である。
魔法熟練度が最も上がりやすく、魔法に対する抵抗力も高い。

《装備できる武器》
なし　※武器や素手による攻撃を行うことはできない。

《転職可能レベル》

［男性スペルユーザーの場合］

ウィザード	ＬＶ１４
アークメイジ	ＬＶ２０

［女性スペルユーザーの場合］

ウィッチ	ＬＶ１２
アークメイジ	ＬＶ２０

バード

魔法能力を持った吟遊詩人。精神、呪術系に高い適性を持っている。
セージに転職すると、敵の精神魔法に対して無敵となるほか、他の魔法に対する抵抗力も上昇する。

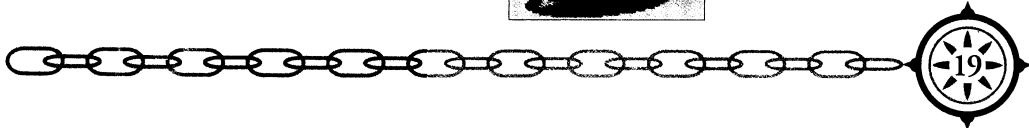
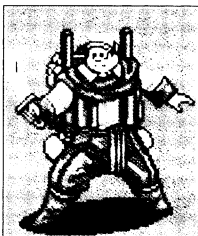
《装備できる武器》
小剣

《転職可能レベル》
セージ　ＬＶ１８～

マーチャント

商人である。攻撃力、防御力はあまり高くない。
メニューで行商をすることができ、レベルの高い商人が行商を行うと収益は増大する。
このクラスは説得能力が高いというの特徴がある。

《装備できる武器》
小剣

《転職可能レベル》
なし

ダークウォリアー

ファイターの特殊クラスである。暗黒魔法を使用することができる。

《装備できる武器》
小剣、長剣

《転職可能レベル》
なし

セイントウォリアー

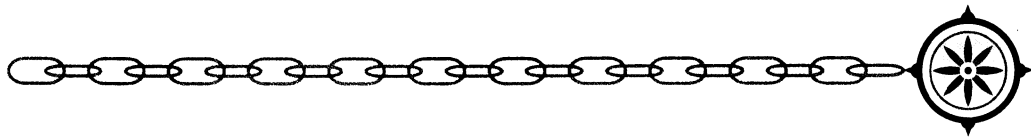
ファイターの特殊クラスである。
神聖魔法を使用することができる。

《装備できる武器》
小剣、長剣

《転職可能レベル》
なし

ダークナイト

ナイトの特殊クラスである。
暗黒魔法を使用することができる。
特殊クラスのため、槍を使用することはできない。

《装備できる武器》
小剣、長剣

《転職可能レベル》
なし

モンク

プリーストの特殊クラスである。格闘攻撃を行うことができる。
プリースト同様神聖魔法を使用することができる。

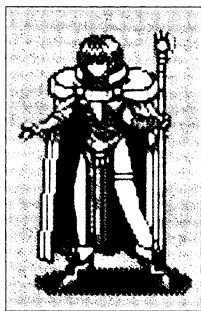
《装備できる武器》
　格闘武器

《転職可能レベル》
　なし

サモナー

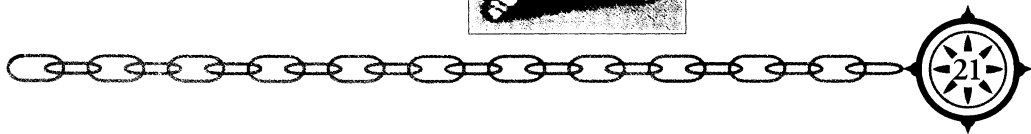
スペルユーザーの特殊クラスである。召喚魔法を使用することができる。

《装備できる武器》
　なし　※武器や素手による攻撃を行うことはできない。

《転職可能レベル》
　なし

バーバリアン

剣や槍といった武器は装備できないが、素手による格闘攻撃が可能な職業。
魔法攻撃に対する抵抗力がないため、注意が必要である。

《装備できる武器》
　格闘武器

《転職可能レベル》
　なし

技一覧

[レベル]	[小剣]	[長剣]	[斧]
1	斬る	斬る	斬る
2	二段斬り	ブラッディクロス	ダブルスイング
3	弧裂斬	ソニックブーム	ポイゾンアックス
4	地裂斬	サンダークロス	アックスバーン
5	水裂斬	バーンスラッシュ	ヒートアックス
6	牙龍乱舞剣	フレイムクロス	アースシェイク
7	爆裂斬	ライトニングソード	ガイアマインド
8	崇凄裂破	ファイアスラッシュ	グランドバスター

[レベル]	[槍]	[弓]	[格闘]
1	突く	射つ	殴る
2	クラッシュ	ツインバレット	流影撃
3	ヒートポール	ダークバレット	昇破
4	アイスクラッシュ	スパイラルショット	雷破
5	バーストヒット	テラーストライク	龍破
6	サンダーポール	ショットガン	炎狼撃
7	ヒートジャベリン	バーニングバレット	昇破閃光弾
8	オーラジャベリン	フォースストライク	覇導真武撃

魔法一覧

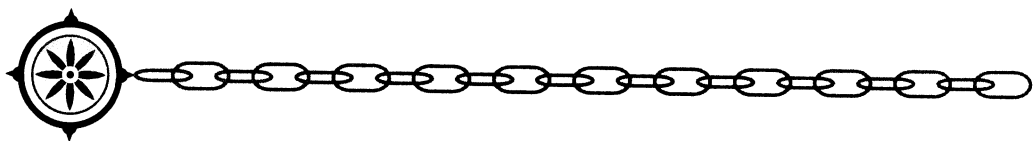
火炎系魔法

1	ファイアボール	火炎を敵にぶつける。
2	ヒートウイップ	炎のムチが敵を攻撃する。
3	ファイヤーバーン	対象に連続で火炎をぶつける。
4	ヒートウインド	強い熱気を帯びた渦で敵を包みこむ。
5	ファイアボルト	プラズマ状の火球を連続で敵にぶつける。
6	ポールファイア	火炎の柱が敵の周囲に噴き上がる。
7	フレイムウォール	超高熱の火炎が敵を包みこむ。
8	フレア	対象に巨大な火球をぶつける。

凍結系魔法

1	フリーズボール	氷の矢を連続で敵にぶつける。
2	フリーズレイ	対象を凍らせる冷気の光線を発射する。
3	スノークリスタル	敵の周囲の気温を急激に下げる。
4	アイスジャベリン	氷の槍で対象を貫く。
5	バインドフリーズ	冷気の渦で対象に攻撃し、行動力を奪う。
6	アイスロック	氷でできた石柱で敵をつらぬく。
7	ブリザード	極低温の嵐を発生させる。
8	メテオストライク	巨大な氷の隕石を敵にぶつける。

大気系魔法

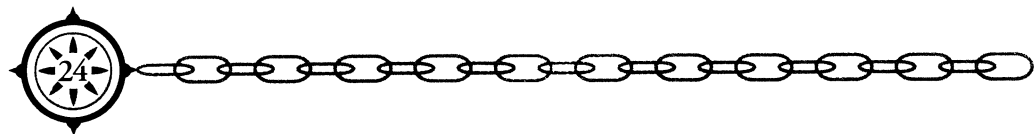
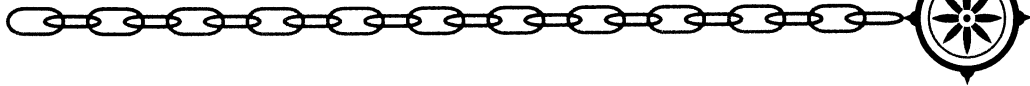
1	ブルーソニック	青い衝撃波が敵を斬り刻む。
2	ライトニングアロー	電撃の矢が敵をつらぬく。
3	トルネード	小型の竜巻で敵を包みこむ。
4	ライトニングボルト	稲妻が敵を貫く。
5	スラッシュアロー	真空波が敵を斬り刻む。
6	サイクロン	複数の竜巻を発生させ敵を呑みこむ。
7	サンダーボルト	強力な稲妻が敵を襲う。
8	サンダーバーン	落雷と同時に対象の周囲が爆発する。

精神系魔法

1	マジックアロー	精神波を矢として対象にぶつける。
2	スリープ	敵に催眠波を送りこみ眠らせる。
3	メンタルパワー	味方のモラルを回復する。
4	イリュージョン	敵に幻覚を見せ戦意をなくさせる。
5	ブレイブウィンド	味方ひとりのモラルを完全に回復する。
6	マジックミサイル	精神波を敵に連続でぶつける。
7	マジックボム	対象の周囲で精神波による爆発をおこす。
8	レストアモラル	味方全員のモラルが回復する。

召喚系魔法

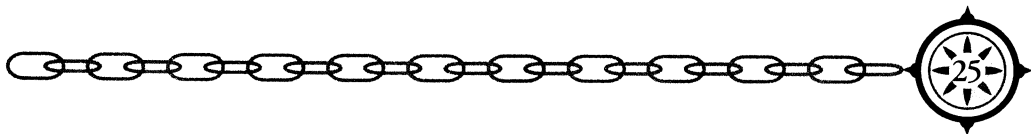
1	ドリアード	樹木の精霊を召喚する。
2	スピリッツ	狂暴化した光の精霊を対象にぶつける。
3	シルフ	衝撃波を敵にぶつける。
4	ウンディーネ	大量の雹(ひょう)を敵の周囲に降らせる。
5	サラマンダー	地中から噴き上がる火炎が敵をつらぬく。
6	アスモデウス	冥界の番人を召喚する。
7	ベヒーモス	幻獣の爪で対象を斬り刻む。
8	バハムート	冥界の竜を召喚する。

神聖系魔法

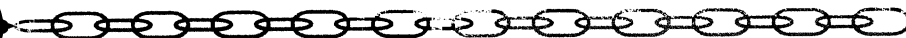
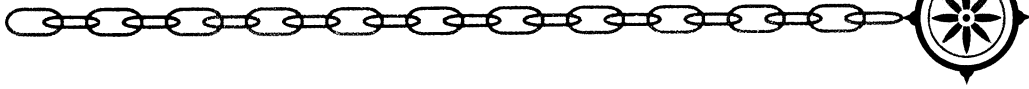
1	フラッシュ	神聖な光で対象を攻撃する。
2	ヒーリング	味方一人の生命力がある程度回復する。
3	キュアー	味方の状態異常を治療する。
4	ハイヒーリング	味方一人の生命力がかなり回復する。
5	オーラレイ	聖なる光で敵を焼き尽くす。
6	セイントヒール	味方全員の生命力が回復する。
7	リカバー	味方一人の生命力が完全に回復する。
8	ホーリーソード	聖なる剣で対象を攻撃する。

暗黒系魔法

1	ダークストライク	負のエネルギーで敵を斬り刻む。
2	ダークアロー	暗黒の矢が対象を攻撃する。
3	カオスウェーブ	妖気の波が対象を攻撃する。
4	フィアーフォース	暗黒の霊気が敵に襲いかかる。
5	ブラッディドリーム	悪夢が敵の肉体と精神を傷つける。
6	カオスブレード	混沌から生まれた剣が敵を斬り刻む。
7	アークセイバー	魔界戦士「アークセイバー」を召喚する。
8	グラヴィティボム	暗黒の力を暴走させ敵を押し潰す。

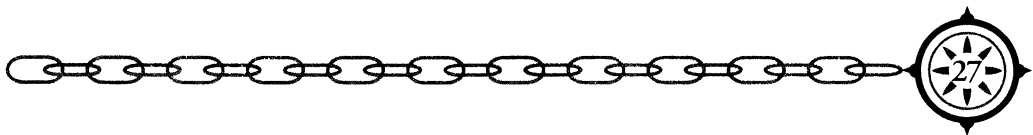
呪術系魔法

1	ダークアイ	敵を盲目にする。
2	ブレッシング	味方の運勢を良くする。
3	ナイトメア	悪霊を召喚し攻撃させる。
4	パラライザー	対象に麻痺光線を浴びせ、麻痺させる。
5	アゲイン	味方ひとりの行動力を最大値まで回復する。
6	ダークボム	敵の周囲で爆発を起こし、盲目にする。
7	メルトレイ	対象に強力な放射線をあびせる。
8	デスカーズ	死神を召喚し、呪いによって敵に打撃を与える。

道具一覧

回復系アイテム

[名前]	[値段]	[対象]	[効果]
薬草	100	味方一人	生命力を20ポイント回復
傷薬	200	味方一人	生命力を40ポイント回復
ヒールポーション	400	味方一人	生命力を100ポイント回復
パワーポーション	800	味方一人	生命力を200ポイント回復
癒しのしずく	3000	味方一人	生命力を400ポイント回復
マンドラゴラの葉	5000	味方一人	生命力を全回復
妖精酒	8000	味方一人	生命力とモラルを250ポイント回復
慈愛の水	30000	味方全員	生命力を全回復
エリクサー	50000	味方全員	生命力とモラルを全回復
解毒剤	100	味方一人	毒を中和する
目薬	100	味方一人	暗闇を治す
秘孔針	100	味方一人	麻痺を治す
キュアストーン	1000	味方一人	石化状態を元に戻す
キュアポーション	3000	味方一人	全てのステータス異常を回復
ワイン	100	味方一人	モラルを20ポイント回復
ブレイブリカー	500	味方一人	モラルを80ポイント回復
慈愛の酒	3000	味方一人	モラルを全回復
命の水	10000	味方一人	ライフの上限を30ポイント上げる
勇気の水	10000	味方一人	モラルの上限を30ポイント上げる
力のチーズ	?	味方一人	腕力の上限を3ポイント上げる
荒鷲の肉	?	味方一人	活力の上限を3ポイント上げる
知恵の木の実	?	味方一人	知恵の上限を3ポイント上げる
神秘のコーヒー	?	味方一人	精神の上限を3ポイント上げる
ブルーレモン	?	味方一人	敏捷の上限を3ポイント上げる
職人の煙草	?	味方一人	器用の上限を3ポイント上げる
女神の酒	?	味方一人	魅力の上限を2ポイント上げる
幸運の酒	?	味方一人	幸運を20ポイント上げる

攻撃系アイテム

［名前］	［値段］	［生命力へのダメージ］
聖水	150	30ポイント
十字架	300	60ポイント
毒針	300	20ポイント ＋毒の効果
麻痺針	300	20ポイント ＋麻痺の効果
メデューサの目	1000	70ポイント ＋石化の効果
煙玉	400	50ポイント ＋暗闇の効果
火炎草	500	80ポイント
氷結樹	500	80ポイント
レッドミラー	2000	150ポイント
ブルーミラー	2000	150ポイント
ホワイトミラー	2000	150ポイント
ダークミラー	2000	150ポイント
火竜の牙	?	300ポイント
氷竜の爪	?	300ポイント
白竜の鱗	?	300ポイント
邪竜の魂	?	300ポイント

※攻撃アイテムは「敵１体」に有効です。

魔物交渉用アイテム

魔物と交渉する際に必要となるアイテムです。

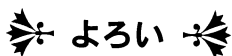
[名前]	[値段]
干し肉	60
封魔人形	100
妖魔石	400
ルビー	2000
エメラルド	3000
サファイア	4000
ターコイズ	5000
オニキス	7000
ダークルビー	8000
ダーククリスタル	10000

魔法武器原料

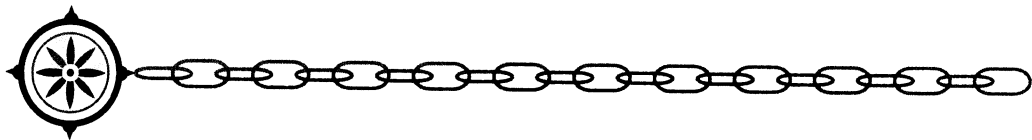
[名前]	[作成できる武器]
レッドクリスタル	クリスタルダガー
精霊の魔石	スピリットダガー
ブラッドストーン	ブラッドダガー
雷竜の牙	サンダーナイフ
フレイアの魔石	ワースブレード
飛鉱石	ウィングソード
氷魔石	アイスハンマー
オリハルコン	?
牙竜の骨	?
アダマンタイト	?

防具一覧

兜

[兜]	Fi	Kn	So	Hu	Bt	Th	MN	EN	Pr	Sp	Bd	Mc	DW	SW	DN	Mk	Sm	Ba
レザーバンド	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
マジックキャップ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
レザーキャップ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
メタルキャップ	○	○	○	○	○	○	○	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	○
レザーヘルム	○	○	○	−	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
サレット	○	○	○	−	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
フルヘルム	○	○	○	−	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
ミスリルサレット	○	○	○	−	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
ミスリルヘルム	○	○	○	−	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
マジックヘルム	○	○	○	−	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
フード	−	−	−	−	−	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	−	○	−
サークレット	−	−	−	−	−	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	−	○	−
マジックフード	−	−	−	−	−	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	−	○	−

よろい

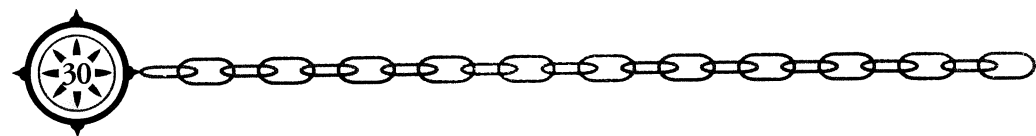
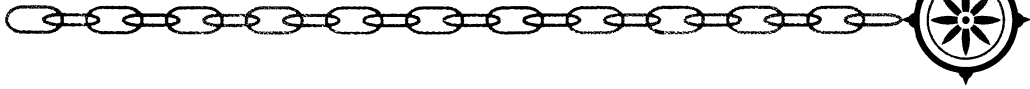
[よろい]	Fi	Kn	So	Hu	Bt	Th	MN	EN	Pr	Sp	Bd	Mc	DW	SW	DN	Mk	Sm	Ba
レザーアーマー	○	○	○	○	○	○	○	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	○
チェインメイル	○	○	○	○	○	○	○	○	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−
リングメイル	○	○	○	○	○	○	○	○	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−
ローブ	−	−	−	−	−	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	−	○	−
バトルレザー	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	○
ハンターレザー	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
ナイトアーマー	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
スケールアーマー	○	○	○	−	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
プレートアーマー	○	○	○	−	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
ミスリルメイル	○	○	○	○	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
ミスリルプレート	○	○	○	○	○	−	○	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−
マジックローブ	−	−	−	−	−	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	−	○	−
マジックメイル	○	○	○	○	○	○	○	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−

※職業の略称はP30を参照してください。

盾

下記の職業のみ装備可能となっています。

ファイター
ナイト
ソルジャー
バトラー
マジックナイト
ダークウォリアー
セイントウォリアー
ダークナイト

※職業の略称は以下の通りです。

職業		略称	職業		略称
ファイター	……	Fi	ナイト	……	Kn
ソルジャー	……	So	ハンター	……	Hu
バトラー	……	Bt	シーフ	……	Th
マジックナイト	……	MN	エルフナイト	……	EN
プリースト	……	Pr	スペルユーザー	……	Sp
バード	……	Bd	マーチャント	……	Mc
ダークウォリアー	……	DW	セイントウォリアー	……	SW
ダークナイト	……	DN	モンク	……	Mk
サモナー	……	Sm	バーバリアン	……	Ba

攻略ガイド

1．住民の話はもらさず聞く

シナリオを攻略する際に、最も重要なのが、情報を収集することです。
敵に囲まれて切迫した状況でなければ、町や村にキャラクターを派遣して「行動」コマンドで「情報」を聞きましょう。
また、同じ住民でも２回目に話す内容が違っていることもあります。
怪しいと思ったら、何度も話しかけてみましょう。

2．マップに注意する

特定のシナリオでは、あるアイテムを探さなければシナリオがクリアできないものもあります。マップ上の不審な場所や、他の地形と比べて色が違う場所などに足を運んでみると、思わぬ発見があるかもしれません。
また、すでに空いている宝箱などもチェックしてみましょう。

3．魔法使いのモラルに注意する

魔法使いの使用する攻撃魔法は、本人に充分なモラル(やる気)がなければ、その力を発揮することができません。
戦士だけでなく、魔法使いのモラルにも充分注意を払ってください。

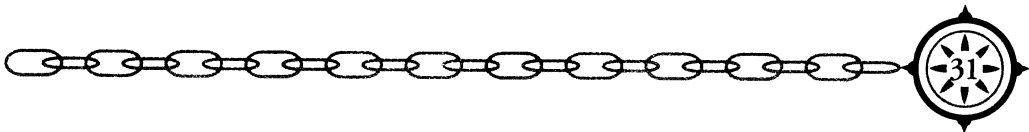
4．余力のある間に回復させる

回復行動は、それ自体に行動力を消費します。敵に囲まれた状態などで、生命力を回復させるよりも、周囲に危険がない場所で、回復させるように心がけましょう。

5．不必要なアイテムは売却する

アイテムの中には、たいした効果がない割に、高値で売れるものがあります。
使わないのであれば、軍資金に換えた方が、より有効に活用できるでしょう。

6．極端に弱いキャラクターを作らない

グレイストンサーガ外伝には、シナリオに強制参加しなければならない者が各シナリオ毎に設定されています。また、シナリオ毎にキャラクターの属性が変化し、弱いキャラクターがＶＩＰ属性になることもあります。
極端に弱いキャラクターが自軍にいる場合、最悪シナリオを攻略できなくなる可能性がありますので注意が必要です。（特にサブシナリオは要注意です。）

7. 無理をしない

キャラクターが戦闘不能状態になるたびに、シナリオクリア後に入手できる
報奨金の額は減少していきます。力押しでシナリオをクリアすると、
後々資金不足で困ることになります。無理は禁物です。

8. 魔水の有効利用

値段の安い魔水は、いまひとつ使い勝手がないような気もしますが、やり方
次第で、かなり強力な魔物を作ることができます。
ヒントは「低下した能力値は０以下にはならない」という点です。
いろいろな魔水を組み合わせてみてください。

9. 魔物売却時の注意点

魔物をガンターに売り払う場合、ガンターは、魔物が装備していた武器などは
返してくれますが、魔物が装備している魔法はそのまま持っていってしまいます。
魔物を売却するときには「魔法を装備する」であらかじめ魔法を外しておくように
しましょう。

グレイストン世界の神について

ゲーム中に神殿や寺院が登場しますが、その中に出てくる神について、簡単な説明をしておきます。

(古代神)
グレイストンの創世に関ったとされる神々。
グレイストン全土で信仰の対象となっている。
この世界の神話体系の土台となっているため、一般にこれらの神々は「古代神」と呼ばれている。

グラーヴェ(全能の神)‥‥グレイストンを統べる最高位神。大地の神とも呼ばれる。
ジェルート(太陽の神)‥‥グレイストンに活力を与える女神。グラーヴェの妻。
キリン　　(調和の神)‥‥物事の調和と安定を司る神。グラーヴェの長男。
メラニス　(混沌の神)‥‥物事の破壊と再生を司る女神。グラーヴェの長女。
ダングニル(戦いの神)‥‥あらゆる戦いを司る獣神。強者を加護し弱者に厳しい。
エリック　(知恵の神)‥‥人間の真理探究を加護する植物神。

(四聖神)
グラーヴェの家臣にあたる神々。戒律が厳しいことで有名だが、「大いなる災い」の後に広がった神々への不信感からか、近年では信者集めに奔走するだけの営利教会が増加し、彼らの堕落を批判する声も多い。
四聖神に対抗するように、暗黒神「ダルティス」を信仰する者もいるというが彼らの存在が表面にでることは滅多にない。

コーニッグ(信頼の神)‥‥人間同士の信頼に最大の価値を置く。
ジェモン　(勇気の神)‥‥試練に立ち向かう勇気に最大の価値を置く。
ダーフィナ(希望の神)‥‥すべての人間が持つ希望に最大の価値を置く。
シャリナ　(慈愛の神)‥‥あらゆる生物への慈愛に最大の価値を置く。

(その他の神々)
聖人「ルーパッシュ」がその存在を説いたといわれる古代神の子孫。
各地に残る聖伝に彼らの活躍が記されている。比較的新しい宗教観から生まれた
神々である。地方によって、その扱いが大きく異なるのも特徴である。

マニムーラ(商業の神)・・・・商業活動全般を見守る神。幸運の神とも呼ばれる。
レッサー　(農業の神)・・・・農業活動全般に関与する神。
バングー　(守りの神)・・・・戦いにおける守護神。武神とも呼ばれる。半獣半人の姿。
ジェスカ　(守りの神)・・・・病気や災厄に対する守護神。医の神とも呼ばれる。
プレア　　(美の神)　・・・・芸術や恋愛を加護する神。